

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tonggak utama kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, pembaharuan di bidang pendidikan demi kemajuan suatu bangsa harus selalu dilakukan agar dapat menciptakan kualitas pendidikan nasional yang mampu bersaing di dunia internasional.

Menurut Undang-undang RI No.20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan pengertian Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya bahwa pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Pendidikan harus menyesuaikan diri dan lebih tanggap terhadap perubahan dan perkembangan zaman. Hal ini dikarenakan perwujudan masyarakat yang berkualitas menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam menyiapkan peserta didik menjadi subyek yang semakin berperan dalam menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional (Mulyasa, 2004:3).

Kurikulum 2004 menyatakan” Pendidikan Sains diharapkan untuk dapat mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang alam sekitar”. Dari pernyataan di atas, tersirat bahwa pembelajaran sains tidak hanya menitik beratkan pada penguasaan konsep saja, tetapi juga peningkatan dan pengembangan sikap, keterampilan sehingga siswa mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan konsep-konsep sains sangat tergantung pada proses belajar yang dirancang guru dalam melibatkan siswa selama pembelajaran. Dalam hal ini guru yang bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran mulai dari perencanaan sampai evaluasi sehingga guru harus mampu memahami, merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang akan diterapkan.

Ilmu Pengetahuan Alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan dan dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. Ada tiga kemampuan dalam IPA yaitu: kemampuan untuk mengetahui apa yang diamati, kemampuan untuk memprediksi apa yang belum diamati, kemampuan untuk menguji tindak lanjut hasil eksperimen (Trianto, 2007:102).

Pembelajaran Sains tidak hanya pada teori-teori yang ada namun juga menyangkut pada kepribadian dan sikap ilmiah dari peserta didik. Maka kepribadian dan sikap ilmiah perlu ditumbuhkan agar menjadi manusia yang sesuai dari tujuan pendidikan.

Mata pelajaran Sains di Sekolah Dasar berfungsi untuk menguasai konsep dan manfaat sains dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yaitu untuk menanamkan pengetahuan dan konsep-konsep sains yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari; menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains dan teknologi; mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki

alam sekitar; memecahkan masalah dan membuat keputusan; ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat, serta menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan (Trianto, 2007:100).

Hasil belajar banyak dipengaruhi oleh beberapa komponen dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain bagaimana cara menyampaikan materi, metode belajar yang diterapkan, media pembelajaran yang digunakan, serta bagaimana interaksi yang terjalin antara guru dan siswa untuk menciptakan komunikasi dua arah. Sehingga dengan persiapan dari komponen belajar mengajar yang terprogram, guru dapat mengorganisasikan siswa dalam kegiatan belajar yang kondusif dan mengukur keberhasilan atau hasil belajar siswa yaitu dengan guru memberikan evaluasi belajar yang obyektif.

Pelayanan konseling adalah salah satu layanan yang diberikan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Peserta didik dalam mencapai prestasi memiliki kesulitan masing-masing. Permasalahan tersebut berasal dari dalam diri maupun dari luar diri peserta didik. Contoh permasalahan dari dalam diri peserta didik adalah kurang rasa percaya diri, minder, mudah marah dan mudah putus asa. Contoh permasalahan dari luar adalah lingkungan keluarga, cara belajar, perhatian, pergaulan dan kebiasaan peserta didik. Semua permasalahan tersebut dapat berpengaruh terhadap prestasi peserta didik. Untuk itu peneliti memberikan pelayanan konseling terhadap peserta didik agar dapat membantu dalam mencari solusi permasalahan dan dapat menyelesaikannya.

Berdasarkan wawancara dari beberapa guru kelas di SDN 1 Wedarijaksa dan SDN 2 Panggungroyom, sekolah tersebut masih banyak menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yaitu dengan metode ceramah. Siswa tidak fokus dalam menerima materi, sehingga pada saat diberikan soal-soal ulangan harian, siswa kurang memahami pertanyaan. Siswa cenderung pasif dan tidak memiliki keberanian untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Siswa masih suka ngomong sendiri saat guru menjelaskan, siswa hanya mendengar dan menyimak, tanpa dilibatkan dengan pengalaman langsung. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dan afektif siswa sangat rendah. Hasil pengamatan atau observasi awal juga membuktikan bahwa ketika pembelajaran Sains berlangsung, siswa terlihat malas-malasan, bermain sendiri dan kurang bersemangat. Menurut keterangan dari guru SD 1 Wedarijaksa hasil nilai rata-rata ulangan harian sains kelas IV adalah 56, kondisi ini jauh di bawah rata-rata yang ditargetkan oleh KKM yaitu 65. Hasil nilai rata-rata SD 2 Panggungroyom untuk kelas IV adalah 68, sedangkan target KKM 70. Guru harus mengadakan remidi bagi siswa yang memperoleh nilai di bawah standart ketuntasan minimal tersebut. Kemampuan kognitif siswa rata-rata 56 (SD 1 Wedarijaksa) dan 68 (SD 2 Panggungroyom), hal ini dikarenakan siswa tidak mendapat pengalaman langsung, kurang aktif bertanya dan berpendapat bahkan masih banyak siswa yang ramai sendiri ketika guru menjelaskan. Kemampuan afektif siswa belum menunjukkan rasa ingin tau, jujur, berani mencoba yang besar. Kemampuan psikomotorik siswa juga masih rendah, karena kurangnya praktik dan pengalaman langsung dilapangan.

Selain permasalahan nilai afektif, dan kognitif, masih banyak siswa yang memiliki berbagai permasalahan dalam belajar, baik dari dalam maupun dari luar. Untuk itu peneliti berusaha untuk memberikan pelayanan khusus bagi siswa, agar prestasi siswa dapat meningkat. Pelayanan ini akan diberikan peneliti setelah siswa mendapatkan model

pembelajaran yang inovatif agar peneliti mengetahui secara lebih spesifik apa sumber permasalahan yang dihadapi siswa.

Pembelajaran oleh guru belum dapat mengaktifkan dengan maksimal siswa sebagai subyek, sehingga pembelajaran yang dilakukan guru cenderung monoton dan membuat bosan siswa. Pembelajaran yang diterapkan guru kurang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dan mendorong siswa untuk bertindak aktif secara fisik mental dan emosi. Akibatnya, aktivitas belajar siswa rendah yang dapat berdampak pada hasil belajar. Hal ini perlu dicarikan penyelesaiannya karena jika dibiarkan secara terus-menerus, maka siswa enggan belajar sains. Keadaan ini menunjukkan betapa pentingnya membuat siswa aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Guru belum mencoba model pembelajaran lain yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa, agar siswa dapat memahami konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Di sini peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* karena model pembelajaran ini sangat baik digunakan untuk mengajarkan berkaitan informasi - informasi awal untuk mempelajari materi selanjutnya. Dengan menggunakan metode *bamboo dancing* diharapkan terjadi pemerataan informasi atau topik yang diketahui oleh siswa. Metode *bamboo dancing* tentunya sangat bermanfaat untuk pembelajaran di kelas agar lebih bervariasi sehingga tidak membosankan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan-permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata kognitif siswa masih rendah terbukti dari nilai rata-rata siswa kelas IV di SDN 1 Wedarijaksa adalah 56 dan SDN 2 Panggungroyom adalah 68.
2. Nilai afektif siswa masih jauh dari rasa keingintahuan yang besar.

3. Suasana belajar yang kurang menyenangkan, karena siswa cenderung ramai sendiri, bermain, dan mengganggu temannya.
4. Dalam pembelajaran banyak didominasi guru, sehingga kemampuan siswa tidak berkembang secara optimal.
5. Siswa kurang memiliki keberanian untuk bertanya mengenai konsep yang belum dipahami.
6. Di SDN 1 Wedarijaksa dan SDN 2 Panggungroyom belum menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Bamboo Dancing*.
7. Kurangnya pelayanan yang diberikan guru kepada siswa yang memiliki masalah dalam belajar.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian eksperimen ini berfokus pada pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* terhadap prestasi belajar siswa dan memberikan pelayanan bagi siswa yang memiliki masalah yang berkaitan dengan belajar. Prestasi belajar siswa meliputi ranah kognitif, dan ranah afektif.

D. Perumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah maka ada beberapa rumusan masalahnya :

- a. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa?
- b. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* dapat meningkatkan kemampuan afektif siswa?

- c. Apakah siswa memiliki masalah sebelum diberikan model pembelajaran *bamboo dancing*?
- d. Apakah setelah diberikan model pembelajaran *bamboo dancing* siswa masih menghadapi masalah dalam belajar?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan adanya rumusan masalah yang timbul maka ada beberapa pemecahannya yaitu :

- a. Menyusun dan mengimplementasikan RPP dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing*.
- b. Melakukan observasi terhadap kemampuan afektif dan kognitif siswa selama proses pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi siswa sebelum pembelajaran tipe *bamboo dancing*.
- c. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan sebagai acuan penyusunan rencana pembelajaran.
- d. Melakukan refleksi terhadap permasalahan yang dihadapi siswa sebelum pembelajaran.
- e. Mengobservasi kembali permasalahan yang dihadapi siswa setelah pembelajaran dan memberikan pelayanan khusus.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian yang dilakukan melalui model pembelajaran tipe *Bamboo Dancing* adalah:

- 1) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa di SDN 1 Wedarijaksa dan SDN 2 Panggungroyom dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing*.

- 2) Untuk mengetahui permasalahan siswa di SDN 1 Wedarijaksa dan SDN 2 Panggungroyom sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing*.
- 3) Untuk mengetahui perubahan kondisi siswa sebelum dan sesudah diberikan pelayanan khusus.

F. Manfaat Penelitian

1) Bagi siswa

- Siswa lebih termotivasi untuk mempelajari konsep Sains melalui model pembelajaran *Bamboo Dancing* karena siswa lebih aktif dan menyenangkan.
- Siswa dapat memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi dalam pembelajaran.

2) Bagi guru

- Dapat memperoleh model pembelajaran yang efektif dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.
- Dapat menambah referensi dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa.

3) Bagi sekolah

- Sebagai alternatif metode pembelajaran Sains di SDN 1 Wedarijaksa dan SDN 2 Panggungroyom karena model pembelajaran *Bamboo Dancing* dapat menyelesaikan permasalahan.
- Dapat mengetahui macam-macam pelayanan khusus untuk siswa yang bermasalah.